

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dan dibutuhkan oleh semua manusia. Tanpa adanya pendidikan manusia tidak dapat berkembang, baik dari segi moral maupun tingkah lakunya. Setiap orang membutuhkan pendidikan. Pendidikan termasuk upaya bimbingan secara sadar yang dilakukan oleh seorang tenaga pendidik terhadap tingkat perkembangan jasmani dan rohani peserta didik sehingga kepribadian yang utama terbentuk.¹

Menurut Badan Standar Pembelajaran Nasional (BSNP), hakikat Pendidikan adalah usaha manusia secara sadar dan bertanggung jawab dari individu yang peduli terhadap masa depan anak, untuk mencapai tujuan dan kebutuhan tertentu dan sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berbakat, kreatif, mandiri dan berbudi luhur yang tinggi sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Madrasah sebagai tempat belajar merupakan wadah yang terpenting bagi peserta didik untuk mengembangkan diri. Dalam belajar terdapat suatu proses pembelajaran, proses pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan peserta didik dalam menerima suatu pelajaran. Proses pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik mampu memperoleh

¹ Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. *Pendidikan: hakekat, tujuan, dan proses*. (Jogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Jogyakarta). 2013. Hlm. 4.

perkembangan yang optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dalam proses pembelajaran, terdapat komponen penting dalam pembelajaran. Komponen pembelajaran merupakan suatu sistem yang saling bergantung dukungan antara satu komponen dengan komponen lainnya. Komponen pembelajaran tersebut antara lain: tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, materi atau mata pelajaran, pendekatan atau metode, media atau alat, sumber belajar dan penilaian. Sangat pentingnya keterpaduan yang harmonis antar komponen untuk mencapai kreativitas pembelajaran yang berkualitas.²

Definisi kualitas pembelajaran menurut Depdiknas yaitu keterkaitan sistemik sinergis antara guru, peserta didik, kurikulum dan bahan ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikuler. Komponen kualitas pembelajaran meliputi perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar peserta didik, materi, media, iklim, dan sistem pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas didukung dengan penerapan elemen atau komponen pembelajaran. Penerapan komponen yang optimal akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.³

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik tentu tak lepas dari proses pembelajaran yang terdiri atas komponen-komponen yang saling

² Dolong, Jufri. "Teknik analisis dalam komponen pembelajaran". *Jurnal Inspiratif Pendidikan* Vol.5 (2016), hlm. 293-300.

³ Depdiknas. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas. (2004).

mendukung satu sama lain. Media pembelajaran bisa diartikan sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh seseorang untuk menyebarkan ide atau suatu informasi, sehingga dapat tersampaikan kepada penerima.⁴ Hal ini dilakukan untuk membantu dan memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan suatu materi demi mencapai tujuan pembelajaran yang baik, sehingga hasil belajar peserta didik nantinya akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Hasil belajar yang akan ditingkatkan sendiri yaitu hasil belajar dalam kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir, dimana kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Gerdner Munandar mengemukakan bahwa pengertian intelegensi adalah sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting pada masa perkembangan peserta didik yang nantinya akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan menentukan keberhasilan peserta didik.⁵ Guru juga sangat berperan penting dalam perkembangan kognitif peserta didik, karena guru sebagai tenaga yang bertanggung jawab melaksanakan interaksi edukatif di dalam kelas yang mengharuskan memahami perkembangan kognitif pada setiap peserta didik.

⁴ Putri Eka Indah Nurjannah, Heris Hendriana dan Aflich Yusnita Fitriana, “Faktor Mathematical Habits Of Mind dan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP di Kabupaten Bandung Barat”, *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.2 (April, 2018), hlm.52.

⁵ Freeman, Joan dan Utami Munandar. *Cerdas dan Cemerlang*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama. (2001)

Dengan adanya perkembangan kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum secara luas, sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Makna pengembangan kognitif bagi peserta didik pada hakekatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu.⁶

Pada sistem pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, namun peserta didik juga bertindak sebagai penyampai pesan. Dalam kondisi yang sedemikian rupa, maka terjadi komunikasi dua arah atau komunikasi banyak arah. Pembelajaran dengan dua model komunikasi tersebut membutuhkan peran media pembelajaran agar mendapatkan efektivitas pencapaian tujuan atau kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi secara efektif apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan lewat media pembelajaran.⁷

Keterampilan utama pada pendidikan 4.0 ada 6C yang harus dikuasai peserta didik yaitu *critical thinking, communication, collaboration, creativity, karakter, dan citizenship*. Menurut Muhammad Nurizal, dosen Universitas Gadjah Mada (UGM) atau pendiri Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM), kompetensi pengetahuan yang dibutuhkan di era Revolusi Industri hanya 10%. Yang terbesar adalah kompetensi

⁶ Farista Fitria Nurul Arfiani, "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman", *Tafhim Al- 'Ilmi : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, Volume 12, No. 2,(2021), hlm. 38-45

⁷ Ali Mudhofir, Evi Fatimatur Rusdiya, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019) hlm. 135

memecahkan persoalan nyata yang kompleks (36%), kompetensi *social skill* seperti kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, bekerja sama, dan lainnya (16%), kemampuan berpikir logic atau *critical thinking* atau berpikir kritis (17%), dan me-monitoring diri sendiri dan membuat keputusan-keputusan sendiri secara efisien dan efektif (17%).⁸ Hal ini mendorong setiap individu semestinya mendapatkan kebebasan untuk belajar. Hal ini pula yang menjadi salah satu tercetusnya kurikulum merdeka belajar.

Pada kurikulum merdeka guru pun lebih merdeka dalam menentukan pilihan materi, merdeka dalam memilih media pembelajaran yang cocok untuk menunjang potensi dan kebutuhan peserta didik. Tentu pemilihan materi ini harus melalui observasi dahulu untuk menentukan yang benar-benar sesuai dengan kondisi dan situasi serta yang dapat menunjang potensi dan kebutuhan peserta didik sehingga guru juga memiliki banyak waktu untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan visioner, kreatif, dan kritis agar dapat memberdayakan peserta didiknya dalam mengeksplor berbagai bahan pelajaran serta guru menciptakan proses pembelajaran yang bisa membuat peserta didiknya lebih kreatif untuk menimba ilmu secara mendalam dan menciptakan suasana belajar yang membahagiakan. Dengan merdeka belajar ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang bahagia, baik bagi peserta didik maupun para guru.

⁸ Djumanto, "Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK." *Eduagama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, Vol.8 (2022), hlm. 1-20.

Dalam penelitian ini, setelah melakukan *pra-survey* terhadap beberapa sekolah, ditemukan permasalahan rendahnya tingkat belajar di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto. Menemui permasalahan seperti ini bukan hal yang jarang terjadi, karena setiap sekolah memiliki keunikan, tantangan, atau kurangnya sumber daya yang dapat mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti permasalahan tersebut diantaranya yaitu dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang gaya, sulit membedakan sifat-sifat gaya dan macam-macam gaya selain itu juga guru juga belum dapat memanfaatkan media secara maksimal, sehingga peserta didik merasa bosan dan monoton. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik mengalami penurunan, dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dari peserta didik kelas IV dari 30 siswa sebanyak 24 anak yang belum mencapai KKTP. Untuk KKTP mata Pelajaran IPAS adalah 75.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Vivi sebagai guru pengampu mata Pelajaran IPAS kelas IV menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran pendukung dalam penyampaian materi kepada peserta didik terutama media pembelajaran yang berbasis visual dan jaranganya menggunakan sistem pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, Ibu Vivi juga menyebutkan bahwa peserta didik kurang di dalam mengembangkan atau mengaitkan materi dengan lingkungan yang ada

disekitar baik itu disekolah maupun dirumah, peserta didik juga hanya memperoleh materi dengan cara mendengarkan, menulis, menghafalkan saja dari apa yang telah dijelaskan oleh guru.⁹ Sehingga dengan bentuk pembelajaran yang hanya terlalu monoton dan kurangnya kreativitas dalam pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar dari peserta didik kurang maksimal dan memuaskan.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran diperlukan sebagai sarana pengenalan atau sebagai stimulator gagasan sumber informasi yang diberikan guru kepada peserta didik. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran secara visual, yaitu sebagai sarana untuk merangsang motivasi belajar pada peserta didik, memperjelas dan menyederhanakan konsep-konsep abstrak serta meningkatkan daya serap. Selanjutnya, dibawah pengaruh perubahan teknologi, muncul berbagai media pembelajaran yang menekankan penggunaan pengalaman konkret untuk menghindari verbalisasi. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memegang peranan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar disekolah. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan atau menyampaikan materi agar peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.¹⁰ Tidak hanya guru saja yang aktif tetapi peserta didik juga menjadi lebih aktif didalam kelas

⁹ Wawancara Wali Kelas IV MI AR-Rahman Parengan Mojokerto, 8 September 2023

¹⁰ Cendikia Avisani, Ida Rosyidah, "Hubungan Antara Aktivitas Anak pada Permainan Mystery Box dengan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini, JR-PAUD", *Jurnal Rinjani Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 2, April 2023, hlm.43-53

karena terlibat didalam proses pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik dan menjadi lebih baik bagi peserta didik sehingga dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang telah diharapkan.

Jenis dari media sangat banyak, salah satunya adalah media visual. Media visual adalah alat peraga yang digunakan saat proses pembelajaran yang dapat dinikmati menggunakan penglihat. Contoh dari media visual salah satunya adalah Kocirsa (Kotak Kincir Raksasa). Media kocirsa (Kotak Kincir Raksasa). Media kotak kincir raksasa (Kocirsa) dirancang sebagai sebuah alternatif yang inovatif dan menarik. Tujuan pengembangan media ini adalah agar proses belajar peserta didik dapat lebih interaktif, menyenangkan, dan meningkatkan hasil belajar mereka terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Penggunaan media kocirsa sebagai media tambahan dalam kurikulum merdeka pada pendidikan tingkat dasar dapat dijadikan alat permainan yang mudah untuk dipadukan pada pembelajaran IPAS kelas IV MI, selain untuk menambah pengetahuan juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Dengan adanya interaksi yang lebih aktif antara peserta didik dan media, diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan.

Penggunaan media kocirsa dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan 2 alasan. Pertama, media kocirsa merupakan permainan yang mudah untuk

dipadukan pada pembelajaran, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik, juga berguna meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat merangsang kemampuan berfikir yang inovatif, kreatif, kritis dan partisipatif peserta didik sehingga mereka dapat mengerti pesan yang terdapat dalam kartu yang ada dalam kincir yang mereka peroleh. Alasan kedua, dipilihnya media kocirsa adalah media kocirsa sesuai dengan langkah-langkah pendekatan saintifik yaitu pada tahap menalar, dan juga mengkomunikasikan.

Media kocirsa mempunyai kelebihan, yaitu: (a) permainan kocirsa lebih menarik, karena kartu soal dirancang bervariasi, (b) peserta didik lebih tertantang mendapatkan kartu soal yang telah tersedia dalam sektor kincir tersebut, (c) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat merangsang kemampuan berfikir yang kreatif, inovatif, kritis dan partisipatif peserta didik sehingga mereka bisa untuk mengerti pesan yang terdapat dalam kartu soal yang mereka peroleh.¹¹

Media ini pertama kali dibuat oleh Abdul Kadir seorang guru bahasa Inggris di SMP Negeri 15 Mataram NTB dengan nama media kotak kartu misterius (Kokami). Menurutnya dengan penggunaan media kokami dalam penyajian materi merupakan penanaman pengetahuan dengan cara yang menarik, sehingga merangsang pemahaman dan meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik, dengan media Kokami ini Abdul Kadir mendapatkan

¹¹ Suryadi, S, "Pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan media kokami terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah siswa SMA Negeri 1 Jember". 2013. Hlm. 14

juara II pada Lomba Kreativitas Guru tingkat SLTP tahun 2003 yang diselenggarakan oleh LIPI.¹²

Dengan adanya penelitian terdahulu yang telah dilakukan mengenai media kotak kartu misterius, peneliti berhasil memodifikasi penemuan tersebut ke dalam media kocirsa (Kotak Kincir Raksasa) dalam pembelajaran. Keberadaan media kocirsa ini menjadi terobosan baru dalam dunia pendidikan, memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik bagi para pelajar. Dalam media ini konsep – konsep pembelajaran dapat dihadirkan secara visual dan interaktif melalui kincir yang dapat berputar dengan berbagai informasi dan pertanyaan yang sudah ada dalam kincir tersebut. Dengan adanya media kocirsa ini, proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan dan efektif, serta memberikan kesan mendalam kepada peserta didik.

Oleh karena itu diharapkan dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan media yang menarik, dan menyenangkan, sehingga peserta didik dengan mudah memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran perlu diperbaharui dengan cara mengembangkan media tersebut. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar, menciptakan proses pembelajaran yang baik dan menarik.¹³

¹² Rusiana, "Penggunaan Media KOKAMI pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember", *Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1000>* .Hlm. 183-192.

¹³ Wulandari, Riri, Neni Hermita Zufriady, and Neni Hermita. "Pengembangan Media Pembelajaran Tari Berwawasan Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar", *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 11 (2022), hlm. 361-375.

Hal ini melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran kotak kincir raksasa (Kocirsa) karena dapat melibatkan interaksi langsung dengan guru, sehingga peserta didik mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Kotak kincir raksasa (Kocirsa) merupakan simbol kesinambungan belajar, dimana peserta didik dapat “menggerakkan” kincir untuk mendapatkan soal dan melihat sisi kotak bagian kanan kiri yang berisi materi dan penguatan mengenai materi gaya. Setiap sektor kincir dapat diisi dengan berbagai soal tentang materi gaya, memberikan holistik tentang pembelajaran. Selain itu, bentuknya yang unik dan menarik diharapkan dapat memotivasi peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Kotak Kincir Raksasa (Kocirsa) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Kelas IV di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media kocirsa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi gaya kelas IV di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto ?
2. Bagaimana kelayakan media kocirsa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi gaya kelas IV di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto ?

3. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media kocirsa mata pelajaran IPAS pada materi gaya kelas IV di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media kocirsa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi gaya kelas IV MI AR-Rahman Parengan Mojokerto.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kocirsa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS pada materi gaya kelas IV MI AR-Rahman Parengan Mojokerto.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media kocirsa pada mata pelajaran IPAS materi gaya kelas IV MI AR-Rahman Parengan Mojokerto.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kotak kincir raksasa (kocirsa) sebagai media pembelajaran IPAS di kelas IV yang dirancang sesuai dengan materi gaya tersebut guna untuk menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik dalam kelangsungan pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari suatu kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berupa produk media kotak kincir raksasa (Kocirsa) adalah sebagai berikut.

1. Media kotak kincir raksasa (Kocirsa) yang dikembangkan sesuai dengan materi gaya pembelajaran IPAS di kelas IV.
2. Media kotak kincir raksasa (Kocirsa) dirancang untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPAS terutama di kelas IV.
3. Tampilan media kotak kincir raksasa (Kocirsa) lebih menarik dikarenakan di setiap sisi terdapat gambar-gambar.
4. Sasaran produk yaitu peserta didik kelas IV di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto.
5. Media kocirsa terbuat dari bahan triplek, dan dilapisi beberapa background mengenai materi gaya.
6. Ukuran yang digunakan pada kartu soal berukuran 7x4 cm.
7. Ukuran yang digunakan pada media kocirsa adalah 40x40x40 cm.
8. Ukuran kincir yang digunakan adalah 30x18 cm.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pengembangan ini dilakukan dalam rangka memberdayakan semua potensi dari sumber daya pembelajaran yang ada di Madrasah termasuk lingkungan sekitar apabila seluruh guru nanti dapat menyediakan media kocirsa yang dapat dimanfaatkan sendiri oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan lebih mudah dengan mengoptimalkan sarana dan sumber daya yang ada di Madrasah termasuk di lingkungan sekitar maka penelitian ini akan sangat berguna.

Berdasarkan uraian di atas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk antusias serta semangat ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan media kotak kincir raksasa (Kocirsa).

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan motivasi serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi gaya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang lebih baik.

3. Bagi Madrasah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menjadi dasar bagi madrasah dalam kaitannya menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta pengetahuan terhadap media pembelajaran serta mendorong peneliti untuk berkreaitivitas dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar bermanfaat bagi sekolah serta meningkatkan mutu sekolah. Peneliti juga berharap dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan atau koreksi dalam penerapan media pembelajaran kotak kincir raksasa (Kocirsa) dalam pembelajaran IPAS materi gaya di kelas IV.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan ini adalah :

1. Asumsi Pengembangan: Peserta didik dapat belajar dengan menggunakan sumber informasi sesuai dengan petunjuk, peserta didik dapat mengenal berbagai macam gaya yang terdapat di lingkungan sekitar dan peserta didik dapat membedakan sifat-sifat gaya.
2. Keterbatasan Penelitian: Penelitian ini hanya memuat satu materi yaitu gaya pada kelas IV di MI AR- Rahman Parengan guna meningkatkan hasil belajar, dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran visual bukan multimedia, pengembangan media (Kocirsa) ini hanya diperuntukkan untuk kelas IV saja dan penelitian ini hanya dilaksanakan dalam skala kecil di satu sekolah.

G. Penelitian Terdahulu

1. Diah Kartika Renny Intan Permana tahun 2012, Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits dan Part Of The Body Pada Kelas II SDN 1 Mojosari Kab. Mojokerto. Hasil penelitian ini menggunakan teknik sampling *Proportionate Stratified Random Sampling* yang dimana anggota sampel ini dipilih secara acak dari jumlah populasi, sampel kelompok kecil ini akan diambil 13 orang siswa secara acak. Subyeknya adalah siswa kelas II di SDN 1 Mojosari semester genap 2011/2012, dilakukan dengan tiga cara yaitu tiga metode observasi, dokumentasi dan angket untuk memperoleh data. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II di SDN 1

Mojosari, Mojokerto pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam bahasa animal, fruits, dan part of the body mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media pembelajaran tiga dimensi susun dalam pembelajaran.¹⁴

2. Putri Eka Kurniasari Widodo, Suprayitno Mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sambibulu Sidoarjo”, tahun 2017. Metode penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan rancangan *Quasi Experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Penelitian ini menggunakan tiga langkah utama yakni: *pre test*, *treatment*, dan *post test*. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan tes, analisis data menggunakan *T-test*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah t_{hitung} bernilai 4,19 yang berarti $t_{hitung} (4,19) > t_{tabel} (2,00)$ pada taraf signifikan 5%, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kokami terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo.¹⁵
3. Penelitian yang diteliti oleh Amrik Wijayanti, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dengan judul “Pengembangan Media Kokami MTs Yapi Pakem Tahun Ajaran

¹⁴ Diah Kartini, “Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits dan Part Of The Body Pada Kelas II SDN I Mojosari Kab. Mojokerto,” *Jurnal Pendidikan : Universitas Negeri Surabaya*. Hlm. 5.

¹⁵Suprayitno, Putri Eka Kurniasari Widodo, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sambibulu Sidoarjo”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5, No.3 (Tahun: 2017), hlm. 1079-1081.

2018/2019". Adapun hasil penelitian pada penelitian yaitu sebagai berikut: a) Tersusunnya media kotak dan kartu misterius dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan kriteria "Sangat Baik" berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 90%, penilaian ahli media dengan persentase 88,33% dan penilaian per review dengan persentase 90%, b) Respon siswa terhadap media dalam uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh kategori "Positif" dengan persentase 88,95% dan hasil nilai rata-rata pre-test kelompok terbatas 42, kelompok luas 41 dan hasil nilai rata-rata post-test kelompok terbatas 70, kelompok luas 57. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh media kotak dan kartu misterius terhadap peningkatan hasil belajar siswa.¹⁶

4. Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana, Baiq Niswatul Khair, mahasiswa Universitas Mataram dengan judul "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang" tahun 2021. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Rata-rata jumlah skor (X) yang diperoleh dari validasi ahli media tahap II sebesar 99 yang terletak pada interval $X > 92.4$, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Rata-rata jumlah skor (X) yang diperoleh dari validasi materi tahap II sebesar 92 yang terletak pada interval $X > 79.8$, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Rata-rata jumlah

¹⁶Wijayanti, Amrik, "Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Yapi Pakem Tahun Ajaran 2018/2019" (Skripsi, Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019). Hlm.16

skor (X) yang diperoleh dari respon guru sebesar 144 yang terletak pada interval $x > 126$, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Rata-rata jumlah skor (X) yang diperoleh dari respon siswa sebesar 55 yang terletak pada interval $X > 50.4$, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kokami pada pembelajaran tematik sudah memenuhi kategori kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.¹⁷

5. Siti Fatimah Nuralisa, Mudmainah Vitasari, dan Adi Nestiadi, Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Banten dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) Tema Pelestarian Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif” tahun 2021. Adapun hasil dari penelitian ini ialah pengembangan sebelumnya dilihat dari komponen, materi dan inovasi baru yang dibuat peneliti. Hasil uji kevalidan oleh tiga validator memiliki nilai rata-rata 92,9%, dengan kriteria “Sangat Baik” artinya valid dapat diuji coba. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran kokami pada respon siswa menghasilkan nilai rata-rata 96,5% dengan kriteria “Sangat Baik”.¹⁸

¹⁷ Faturrahman, Lalu Yani, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang", *Progres Pendidikan* Vol. 2, (2021): hlm. 55-63.

¹⁸ NURALISA, Siti Fatimah; VITASARI, Mudmainah; NESTIADI, Adi, "Pengembangan media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) tema pelestarian lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif", *Quantum*, 2021, Vol. 12, hlm. 33-48.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Diah Kartini, Reny, Intan Permana	Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius Untuk Meningkatkan Kosakan Kata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits, dan Part Of The Body pada Kelas II SDN 1 Mojosari Kabupaten Mojokerto.	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian R&D	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu mengembangkan media kokami dengan subjek penelitian kelas II dan menggunakan mata pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media kocirsa dengan subjek penelitian kelas	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas II di SDN 1 Mojosari Kabupaten Mojokerto pada pelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media pembelajaran tiga dimensi susun dalam pembelajaran .

¹⁹ Diah Kartini, “Pengembangan Permainan Kotak dan Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Kosakan Kata Bahasa Inggris dengan Materi Animal, Fruits dan Part Of The Body Pada

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				IV dan menggunakan mata pelajaran IPAS	
2.	Suprayitno, Putri Eka Kurnia Sari Widodo	Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sambibulu Sidoarjo ²⁰	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan variabel penelitian hasil belajar	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian Kuantitatif <i>Quasi Experimental</i> dan lebih memfokuskan pada pembelajaran IPS Kelas V sedangkan pada penelitian ini	Hasil penelitian yang didapatkan adalah t_{hitung} bernilai 4,19 yang berarti $t_{hitung} (4,19) > t_{tabel} (2,00)$ pada taraf signifikan 5%, maka terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media kokami

Kelas II SDN I Mojosari Kab. Mojokerto,” *Jurnal Pendidikan : Universitas Negeri Surabaya*. Hlm. 5.

²⁰ Suprayitno, Putri Eka Kurniasari Widodo, “Pengaruh Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di SDN Sambibulu Sidoarjo”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5, No.3 (Tahun: 2017), hlm. 1079-1081.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				menggunakan jenis penelitian R&D dengan Model ADDIE, subjek pada penelitian ini kelas IV dan menggunakan mata pelajaran IPAS	terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sambibulu Sidoarjo
3.	Amrik Wijayanti	Pengembangan Media Kokami dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Yapi Pakem. ²¹	Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan variabel penelitian hasil belajar.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu mengembangkan media kokami dengan subjek penelitian kelas VII dan menggunakan	Hasil penelitian menunjukkan : 1) Tersusunnya media kotak dan kartu misterius dalam pembelajaran bahasa Arab kelas VII tingkat Madrasah

²¹ Wijayanti, Amrik, "Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs Yapi Pakem Tahun Ajaran 2018/2019" (Skripsi, Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019). Hlm.16

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				mapel bahasa arab, sedangkan pada penelitian ini dengan mengembangk an media kocirsa dengan subjek penelitian kelas IV dan menggunakan mata pelajaran IPAS	Tsanawiyah dengan kriteria “Sangat Baik” berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 90% penilaian ahli media dengan persentase 88,33% dan penilaian peer reviewer dengan persentase 90%. 2) Respon siswa terhadap media dalam uji coba lapangan secara keseluruhan

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
					memperoleh kategori “Positif” dengan persentase 88,95% dan hasil nilai rata-rata pre-test kelompok terbatas 42, kelompok luas 41 dan hasil nilai rata-rata post-test kelompok terbatas 70, kelompok luas 57.
4.	Lalu Yani Faturrahman, Ida Ermiana san Baiq Niswatul Khair	Pengembangan Media Kokami pada Pembelajaran Tematik di Kelas V	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu	Hasil penelitian menunjukkan rata-rata jumlah skor (X) yang diperoleh dari

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
		SD Pemenang. ²²	n penelitian R&D	menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan dan mengembangkan media kokami, sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan addie dan mengembangkan media kocirsa	respon siswa sebesar 55 yang terletak pada interval $X > 50.4$, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kokami pada pembelajaran tematik sudah memenuhi kategori kelayakan untuk

²² Faturrahman, Lalu Yani, Ida Ermiana, and Baiq Niswatul Khair, "Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang", *Progres Pendidikan* Vol. 2, (2021): hlm. 55-63.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
					digunakan sebagai media pembelajaran .
5.	Siti Fatimah Nuralisa, Mudmainah Vitasari, dan Adi Nestiadi	Pengembangan Media Pembelajaran Kokami Tema Pelestarian Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. ²³	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian R&D dan variabel penelitian hasil belajar.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada penelitian terdahulu mengembangkan media kokami pada tema pelestarian lingkungan dengan subjek penelitian kelas V dan menggunakan model pengembangan Borg &	Hasil penelitian menunjukkan uji kevalidan oleh tiga validator memiliki nilai rata-rata 92,9%, dengan kriteria "Sangat Baik" artinya valid dapat diuji coba. Hasil uji kepraktisan media pembelajaran Kokami pada

²³ NURALISA, Siti Fatimah; VITASARI, Mudmainah; NESTIADI, Adi, "Pengembangan media pembelajaran kokami (kotak kartu misterius) tema pelestarian lingkungan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif", Quantum, 2021, Vol. 12, hlm. 33-48.

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				Gall sedangkan penelitian ini mengembangkan media kocirsa mapel IPAS materi gaya dengan subjek penelitian kelas IV dan menggunakan model pengembangan addie	respons siswa menghasilkan nilai rata-rata 96,5% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan yang telah dibaca penulis terhadap beberapa penelitian yang telah ada, maka peneliti tertarik untuk memodifikasi dengan mengambil judul “Pengembangan Media Kotak Kincir Raksasa (Kocirsa) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Gaya Kelas IV Di MI AR-Rahman Parengan Mojokerto”. Pada penelitian ini menciptakan sebuah permainan yang dipadukan dalam pembelajaran guna untuk menanamkan pengetahuan kepada peserta didik dengan menarik dan juga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dapat merangsang kemampuan berpikir inovatif, kreatif, kritis dan

partisipatif sehingga peserta didik dapat memahami materi setelah menggunakan media pembelajaran.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan saat penelitian, maka perlu dibuat definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²⁴

Pengembangan yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah membuat sebuah produk media pembelajaran berupa kocirsa yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. Media Kotak Kincir Raksasa (Kocirsa)

Media kocirsa merupakan media visual yang dirancang sebagai sebuah alternatif yang inovatif, menarik serta antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS.²⁵ Media kocirsa ini merupakan kotak raksasa yang di dalamnya terdapat beberapa soal dan permainan.

Media kocirsa dalam penelitian ini merupakan kombinasi antara interaktifitas, dan keterlibatan peserta didik yang diharapkan dapat

²⁴ Ritonga, Adelia Priscila, Nabila Putri Andini, and Layla Iklimah., "Pengembangan Bahan Ajaran Media", *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, (2022), Vol. 3, hlm. 343-348.

²⁵ Isnaini, Utami, dan Marga, "Pengaruh media Kokami (kotak dan kartu misterius) terhadap keterampilan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa kelas viii smp negeri 19 mataram tahun pelajaran 2017/2018," *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, (2018), Vol,4(2). Hlm. 18-22.

menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan efektif, dimana dapat merangsang minat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan selama melaksanakan proses pembelajaran didalamnya terdapat kemampuan yang dimiliki peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, dimana hasil belajar ini biasanya berbentuk penilaian dengan penilain pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri peserta didik.²⁶

Hasil belajar yang diharapkan adalah keterampilan yang terletak jauh didalam ranah kognitif terendah sampai hasil belajar menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan kegiatan belajar yang mencakup pengetahuan dan sikap secara umum yang diharapkan peserta didik. Hasil belajar berpengaruh positif jika menunjukkan berkembangnya keterampilan baru pada diri peserta didik dalam pelaksanaan tugas ujian dan soal yang benar dan sesuai dengan petunjuk dan waktu yang telah ditentukan.²⁷

4. Pembelajaran IPAS

Fokus penelitian ini menggunakan pembelajaran IPAS. Pada mata pelajaran tersebut mencakup muatan pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

²⁶ NURRITA, Teni. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 2018, Vol. 3, hlm. 171-187.

²⁷ Kolisah&Septian, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1, No 1, (2020), hlm. 1139-1147

Pembelajaran IPAS yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah IPAS kelas IV materi gaya seperti contoh macam-macam gaya, sifat-sifat gaya , pengaruh gaya di lingkungan sekitar.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD/MI

Peserta didik kelas IV SD berusia antara 9-10 tahun. Berdasarkan tahap perkembangan yang diungkapkan Piaget tersebut maka peserta didik kelas IV berada dalam tahap operasional konkret, yang mana anak telah mampu berpikir secara logis, fleksibel mengorganisasi dalam aplikasi terhadap benda konkret. Anak belum mampu berpikir secara abstrak.²⁸

Pada tahapan operasional yang dapat dipikirkan oleh anak masih terbatas pada benda-benda konkret yang dapat dilihat dan diraba. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media konkret seperti kocirsa sangatlah cocok diterapkan untuk anak kelas IV SD/MI karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

²⁸ MARINDA, Leny. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 2020, Vol.13.1, hlm. 116-152.